



XBOX 360



GRID 2™



! OSTRZEŻENIE Przed przystąpieniem do gry należy zapoznać się z ważnymi informacjami na temat bezpieczeństwa i zdrowia w instrukcji obsługi konsoli Xbox 360®, podręczniku obsługi sensora Xbox 360 Kinect® oraz podręcznikach dotyczących akcesoriów. www.xbox.com/support.

Wpływ na twoje zdrowie: Ataki wywołane szkodliwym działaniem obrazu

Niewielki odsetek osób może być narażony na dolegliwości wywołane określonymi obrazami, w tym migającym światłem lub układami obrazów, które mogą pojawiać się w grach wideo. Na dolegliwości wywołane szkodliwym działaniem obrazu w zetknięciu z grami wideo mogą być narażone nawet osoby, które nigdy nie miały tego typu problemów, ale mają niezdiagnozowaną chorobę wywołującą ataki epilepsji. Symptomy mogą być różne, w tym mroczki, problemy ze wzrokiem, drganie powiek lub twarzy, drganie lub trzęsienie rąk albo nóg, dezorientacja lub okresowa utrata koncentracji, utrata świadomości lub konwulsje, które z kolei mogą prowadzić do obrażeń spowodowanych upadkiem lub uderzeniem o przedmioty znajdujące się w pobliżu. **Jeśli wystąpi którykolwiek z tych objawów, należy natychmiast przerwać grę i skonsultować się z lekarzem.** Rodzice powinni obserwować dzieci i pytać, czy nie występują u nich wymienione objawy. Dzieci i nastolatki są bardziej narażone na te ataki niż dorośli. Ryzyko wystąpienia ataków można ograniczyć, poprzez siadanie w większej odległości od ekranu; korzystanie z mniejszego ekranu; granie w dobrze oświetlonym pomieszczeniu; unikanie grania w stanie senności lub zmęczenia. W stwierdzonych uprzednio przypadkach ataków epilepsji wywołanych wyświetlanymi obrazami przed przystąpieniem do gry należy skonsultować się z lekarzem.

SPIS TREŚCI

WITAJ W GRID2™	2
NA POCZĄTEK	3
INTERFEJS GRAFICZNY	3
STEROWANIE	4
RETROSPEKCJE	4
OPCJE DŹWIĘKU	4
POWTÓRKI	5
USZKODZENIA	6
OPCJE TRASY	6
KARIERA	6
TRYB SIECIOWY	7
RYWALE RACENET	7
WYZWANIE GLOBALNE RACENET	7
UMOWA LICENCYJNA I GWARANCJA	8
POMOC TECHNICZNA	9

GRID 2™

WITAJ W GRID2

DOŁĄCZ DO ELITY RYWALIZUJĄCEJ W RAMACH „WORLD SERIES RACING” O TYTUŁ NOWEJ IKONY SPORTÓW MOTOROWYCH. ZANURZ SIĘ W ŚWIAT NAJLEPSZYCH AUT, KIEROWCÓW I ZAWODÓW. OKREŚL SWOJE OGRANICZENIA I POKONAJ JE. BĄDŹ GOTÓW NA PONOWNY UDZIAŁ W WYŚCIGU.

PRZEPUSTKA DLA VIP-ÓW

AKTYWUJ PRZEPUSTKĘ DLA VIP-ÓW, ABY ODBLOKOWAĆ 3 DODATKOWE SAMOCHODY, UDOSTĘPNIANIE WIDEO W SERWISIE YOUTUBE I TRYBY GRY WIELOOSOBOWEJ.

Wewnątrz pudełka z grą znajdziesz unikalny kod. Jeśli nie posiadasz ważnego kodu, możesz go zakupić za pośrednictwem sklepu Xbox games.



NA POCZĄTEK

AUTOMATYCZNY ZAPIS

GRID 2 automatycznie zapisuje stan gry w określonych momentach.

Jeśli do twojej konsoli Xbox podłączony jest dysk twardy dla konsoli Xbox 360 lub karta pamięci dla konsoli Xbox 360, GRID 2 automatycznie zapisywać będzie stan gry w określonych momentach. Możesz wyłączyć funkcję autozapisu, dokonując zmian w profilu kierowcy.

PORUSZANIE SIĘ PO MENU

Użyj Pada Kierunkowego Lub Lewego Dżółka, By Poruszać Się Po Ekranach Menu. Wciśnij Przycisk A, by dokonać wyboru lub potwierdzenia, lub B, by anulować wybór bądź też wyczołać się. W niektórych ekranach menu dostępne są dodatkowe opcje – wypatruj podpowiedzi sugerujących użycie przycisków X oraz Y, a także D oraz L.

INTERFEJS GRAFICZNY

Podczas wyścigu na ekranie wyświetlanych jest wiele użytecznych informacji, które pomogą ci rozeznąć się w sytuacji.

UWAGA: w przypadku poszczególnych trybów gry występują drobne różnice w interfejsie.



GŁÓWNY HUD

- 1 Wskaźnik pozycji
- 2 Wskaźnik pozycji przeciwnika
- 3 Minimapa
- 4 Retrospekcje
- 5 Zegary
- 6 Czas/punktacja
- 7 Liczba okrążeń

ZEGARY

- 8 Obrotomierz
- 9 Prędkościomierz
- 10 Aktualny bieg
- 11 Wskaźnik zmiany biegów
- 12 Ostrzeżenie o uszkodzeniach

STEROWANIE

KONTROLER DLA KONSOLI XBOX 360

Domyślne ustawienia kontrolera dla gry GRID 2 opisane są poniżej. Można je zmienić w menu opcji lub podczas wyścigu w menu pauzy.



RETROSPEKCJE

Jeśli podczas wyścigu popełnisz błąd, nie musisz zaczynać od nowa! Wystarczy, że skorzystasz z retrospekcji (pod warunkiem, że jest dostępna). Wciśnij **Y**, by włączyć retrospekcję. Wyścig zacznie przewijać się wstecz. Gdy dotrzesz do momentu, w którym popełniony został błąd, wciśnij ponownie **Y**, by kontynuować wyścig od tego punktu.

Możesz także korzystać z szybkich retrospekcji w wyścigach trybu wieloosobowego. Umożliwi ci ona powrót na trasę bez utraty prędkości.

OPCJE DŹWIĘKU

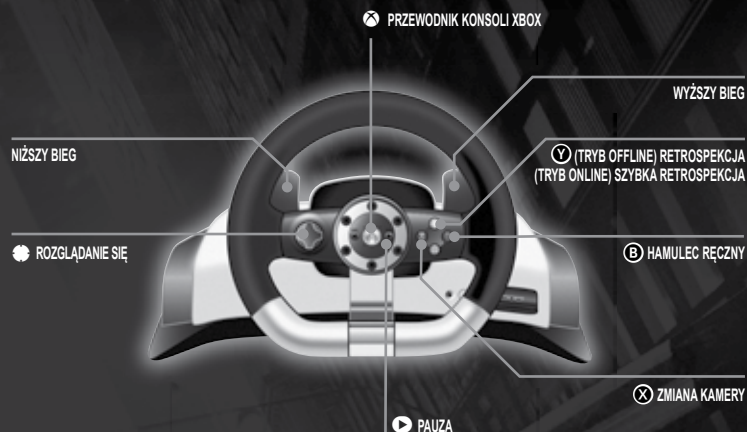
KOREKTOR GRAFICZNY SYSTEMU: korektor graficzny systemu daje ci możliwość dostosowania określonych pasm częstotliwości do systemu audio, z którego korzystasz.

- Opcja „BRAK” przeznaczona jest dla wysokiej jakości systemów audio.
- Opcja „TV” przeznaczona jest dla niewielkich głośników telewizyjnych.
- Opcja „SŁUCHAWKI” umożliwia uzyskanie optymalnego dźwięku podczas korzystania ze słuchawek.

ZAKRES DYNAMIKI: Dźwięk w grze GRID 2 wykorzystuje szeroki zakres dynamiki w celu zapewnienia jak najwyższej jakości audio. Domyślne ustawienia zakresu dynamiki to „WYS.”. Jeśli grasz przy niskiej głośności lub na telewizorze, zmień ustawienia na „nis.” – Inaczej możesz nie słyszeć cichszych dźwięków.

KIEROWNICA BEZPRZEWODOWA XBOX 360 RACING WHEEL Z SYSTEMEM FORCE FEEDBACK

GRID 2 obsługuje także kierownicę bezprzewodową Xbox 360 speed wheel.



POWTÓRKI

Po zakończeniu wyścigu możesz obejrzeć powtórkę. Aby przewinąć powtórkę lub odtwarzać ją w zwolnionym tempie z wykorzystaniem ujęć z różnych kamer, wciskaj przyciski, których symbole wyświetlane są na ekranie.

WSPÓŁPRACA Z YOUTUBE™

GRID 2 Jest grą w pełni zintegrowaną z serwisem YouTube. Możesz zapisywać swoje ulubione fragmenty powtórek z gry oraz udostępniać je innym graczom w sieci.

Podczas oglądania powtórek z wyścigu dla jednego gracza zauważysz przycisk YouTube, który umożliwi ci wejście do edytora powtórek. Użyj edytora powtórek, aby ustalić, w którym momencie rozpocznie i zakończy się wybrany przez siebie fragment powtórek. Gdy już się z tym uporasz, twój klip zostanie przesłany bezpośrednio do twojego osobistego kanału YouTube! Powiąż ze sobą konta RaceNet i YouTube za pośrednictwem witryny RaceNet.

USZKODZENIA

Uszkodzenia, jakie podczas wyścigu odniesie twoje auto, będą mieć wpływ na jego zachowanie się na drodze. W przypadku szczególnie poważnych wypadków uszkodzenia mogą uniemożliwić ci dalszy udział w wyścigu. Musisz wówczas skorzystać z retrospekcji, rozpocząć ponownie wyścig lub zrezygnować.

Uszkodzenia można wyłączyć w opcjach zawodów własnych trybu jednego gracza lub sieciowych zawodów własnych.

Jeśli twoje auto zablokowało się, wybierz opcję „przywróć pojazd” z menu pauzy, by wrócić na trasę. Jeśli auto jest w ruchu, nie będzie można przywrócić go na trasę.

OPCJE TRASY

GRID 2 oferuje szeroki wybór tras, od ulic Chicago, przez górskie trasy okultamy, aż po brands hatch – tor wyścigowy z prawdziwego zdarzenia. Wyścigi rozgrywane są zarówno w dzień, jak i w nocy.

Nowością w GRID 2 jest system liveroutes™, dostępny w przypadku tras miejskich. Za jego sprawą układ karierek blokujących dostęp do poszczególnych odcinków na wybranych skrzyżowaniach będzie się losowo zmieniać, dzięki czemu każdy wyścig będzie stanowić zupełnie nowe wyzwanie!

KARIERA

W grze GRID 2 twoim zadaniem jest sprawić, by nowa liga wyścigowa przemieniła się z prywatnej inicjatywy w globalny fenomen.

W swoim garażu możesz wyszukiwać zawody za pomocą komputera lub ściany wizyjnej, edytować swoje samochody w menu edycji lub przeglądać swoje dotychczasowe osiągnięcia w gablocie z nagrodami.

SAMOCHODY

Samochody w GRID 2 podzielone są na cztery „poziomy”. Im wyższy poziom, tym lepsze osiągi auta. Ilekroć dokonasz znaczących postępów w karierze, twój inwestor nagrodzi cię nowym autem. Możesz także podejmować się wyzwań, za ukończenie których otrzymasz dostęp do lepszych aut.

Każde auto prowadzi się w odmienny sposób. Aby dowiedzieć się, który samochód pasuje najlepiej do określonego rodzaju zawodów, musisz trochę poeksperymentować!

Wybierz opcję jazdy próbnej za pomocą komputera lub ściany wizyjnej, by przetestować swoje auto podczas swobodnej przejażdżki po trasie.

EDYTOWANIE AUT

Udaj się do menu samochodów, by zmienić wygląd swoich aut. Możesz do woli przeglądać całą gamę wzorów graficznych, kolorów lakieru i wykończeń. Możesz także spersonalizować koła samochodu i wybrać maksymalnie 6 kalkomani z logo sponsorów, które zostaną umieszczone na aucie. Na sam koniec wybierz jeszcze numer wyścigowy, który widnieć będzie z boku twojego auta i gotowe!

ZAWODY KLUBOWE

Te amatorskie zawody idealnie nadają się na początek kariery. Pokaż, na co cię stać w zawodach regionalnych, rozgrywanych na terenie stanów, Europy i Azji. Dzięki nim będziesz mieć okazję, by zdobyć fanów i sponsorów, nim rozpocznie się kończące sezon mistrzostwa world series racing.

MISTRZOSTWA WORLD SERIES RACING

Gdy już zdobędziesz popularność, otrzymasz możliwość brania udziału w mistrzostwach world series racing. Zawody te przeznaczone są dla międzynarodowej elity kierowców, rywalizującej o tytuł najlepszego kierowcy na świecie. Przekonaj się, czy jesteś w stanie pokonać rywali i zdobyć wielką wygraną!

ZAWODY WŁASNE

Dzięki tej opcji możesz zorganizować zawody zgodnie z własnymi preferencjami. Wybierz jeden z dostępnych trybów rozgrywki, a także trasę i samochody znane ci z trybu kariery.

PODZIELONY EKRAN

Dwóch graczy korzystających z tej samej konsoli i tego samego telewizora może wspólnie brać udział w zawodach. Tryb podzielonego ekranu dostępny jest za pośrednictwem komputera lub ściany wizyjnej garażu trybu kariery.

CHRONOLOGIA

W garażu możesz przejść do sekcji chronologia. Za jej pomocą możesz powtarzać zawody i przerywniki filmowe, a także śledzić swoje postępy w trybie kariery.

TRYB SIECIOWY ODBLOKOWYWANIE I KUPOWANIE AUT

Zdobytą punkty doświadczenia i gotówkę, rywalizując w rozgrywkach sieciowych. Punkty doświadczenia pozwolą ci uzyskać awans, dzięki czemu otrzymasz dostęp do nowych samochodów, które możesz kupować za swą ciężko zarobioną gotówkę.

ULEPSZANIE SAMOCHODÓW

Kupowanie ulepszeń aut pozwoli ci poprawić ich osiągi.

Wraz z ulepszeniami wygląd twojego samochodu będzie się zmieniał – auto wyposażone zostanie w spojler, progi i body kit. Jeżeli zechcesz, możesz także usuwać ulepszenia.

Po zamontowaniu wszystkich ulepszeń dane auto będzie w stanie rywalizować nawet z samochodami z wyższego poziomu.

EDYTOWANIE AUT

W trybie wieloosobowym możesz edytować barwy samochodu w identyczny sposób jak w trybie kariery.

LISTA GIER SIECIOWYCH

Listy gier sieciowych umożliwiając ci szybkie i łatwe dołączenie do gry. Różnorodność dostępnych trybów gry zależy od wybranej przez ciebie listy. Możesz wybrać jedną z następujących gotowych list gier:

- **WSZYSTKO:** wszystkie tryby gry.
- **WYŚCIG:** Wyłącznie tryb klasycznego wyścigu.
- **ZAWODY ALTERNATYWNE:** Wszystkie tryby gry z wyjątkiem wyścigu – dla tych, którzy chcą spróbować czegoś nowego.

SIECIOWE ZAWODY WŁASNE

Chcesz wziąć udział w zawodach w konkretnej dyscyplinie? Wybierz określone kryteria wyszukiwania w menu sieciowych zawodów własnych, a gra automatycznie wyszuka graczy o podobnych preferencjach.

RYWALE RACENET

Rywal to gracz, których umiejętności powinny być zbliżone poziomem do twoich. Za pokonanie ich w zawodach trybu wieloosobowego lub w rankingu otrzymasz wyjątkowe nagrody! Skorzystaj z menedżera rywali w witrynie RaceNet, by dowiedzieć się więcej na ich temat. Możesz także porównywać się z nimi z poziomu gry za pomocą ekranu rywali w witrynie RaceNet.

WYZWANIE GLOBALNE RACENET

Zarejestruj się w serwisie RaceNet i bierz udział w zawodach w trybie wyzwania globalnego. Co tydzień czeka cię nowe wyzwanie! Twój udział nagrodzony będzie punktami wyzwania oraz awansem w rankingu – im wyżej się w nim znajdziesz na koniec tygodnia, tym więcej punktów doświadczenia i gotówki zostanie ci przyznanych! Pokonaj swoich znajomych i rywali we wszystkich zawodach rozgrywanych w danej lokalizacji, by ją zdominować i otrzymać dodatkowe punkty wyzwania.

AUTORZY

Aby zapoznać się z pełną listą twórców GRID 2, odwiedź stronę:

www.codemasters.com/grid2credits

THE CODEMASTERS SOFTWARE COMPANY LIMITED - UMOWA LICENCYJNA I GWARANCJA

WAŻNE – PRZECZYTAJ UWAŻNIE: NINIEJSZE OPROGRAMOWANIE (OBEJMIAJĄCE PROGRAM KOMPUTEROWY, NOŚNIK ORAZ ODPOWIEDNIA DOKUMENTACJA W FORMIE PISEMNEJ BĄDŹ ELEKTRONICZNEJ) ZOSTAJE CI PRZEKAZANE NA PODSTAWIE LICENCJI, KTÓREJ WARUNKI WYSZCZEGÓLONO PONIŻEJ, A KTÓRE SKŁADAJĄ SIĘ NA OBOWIĄZUJĄCĄ PRAWNIE UMOWĘ POMIĘDZY TOBĄ A THE CODEMASTERS SOFTWARE COMPANY LIMITED (DALŠEJ „CODEMASTERS”) URUCHAMIAJĄC OPROGRAMOWANIE WYRAŻASZ ZGODĘ NA ZWIĄZANIE SIĘ WARUNKAMI NINIEJSZEJ UMOWY Z FIRMĄ CODEMASTERS.

OPROGRAMOWANIE jest chronione prawem autorskim Anglii, międzynarodowymi traktatami oraz konwencjami dotyczącymi praw autorskich, a także innymi prawami.

Oprogramowanie zostaje ci przekazane na zasadzie licencji, a nie sprzedaży, zaś niniejsza umowa licencyjna nie przekazuje ci żadnych praw własności do oprogramowania ani jego kopii.

1. Warunki ograniczonej licencji. Firma Codemasters przekazuje ci niewyłączając i nieprzenaszając prawo wykorzystywania do indywidualnego użytku jednego egzemplarza tego oprogramowania.

2. Prawo własności. Wszelkie prawa własności intelektualnej zawarte w oprogramowaniu oraz go dotyczące (obejmujące między innymi materiały wizualne, materiały dźwiękowe oraz inne treści), a także tytuły własności do wszystkich ich kopii, pozostają własnością firmy Codemasters oraz jej licencjodawców. Poza przypadkami wymienionymi w punkcie 1, nie otrzymujesz żadnych praw, tytułów własności ani korzyści wynikających z oprogramowania.

ZABRONIONE JEST:

* Kopiowanie oprogramowania.

* Sprzedaż, wypożyczanie, wynajmowanie, licencjonowanie, dystrybucja lub jakikolwiek inny sposób udostępniania innym osobom oprogramowania w całości bądź w fragmentach, a także wykorzystywanie oprogramowania bądź jego części w jakimikolwiek kontekście komercyjnym, między innymi w punktach usługowych, kawiarniach internetowych, klubach gier komputerowych czy w innych placówkach komercyjnych, w którym dostęp do oprogramowania mogłoby mieć osoby trzecie. Firma Codemasters może ci zaproponować odrębną umowę licencyjną pozwalającą udostępniać oprogramowanie na użytek publiczny. Więcej szczegółów na ten temat można uzyskać pod adresami kontaktowymi wymienionymi poniżej.

* Stosowanie inżynierii wstecznej, wyodrębnianie kodu źródłowego, modyfikowanie, dekompilacja, rozkładanie lub tworzenie pochodnych wersji całości oprogramowania bądź jego części.

* Usuwanie, wyłączenie lub obchodzenie informacji na temat praw własności lub znaków handlowych zawartych w oprogramowaniu.

OGRANICZONA GWARANCJA

Firma Codemasters przez okres dziewięćdziesięciu (90) dni od daty zakupu gwarantuje pierwotnemu nabywcy niniejszego oprogramowania, iż nośnik, na którym je zarejestrowano, pozabawiony jest wad produkcyjnych. Jeśli w okresie 90 dni stwierdzi się wady produkcyjne nośnika, firma Codemasters zgadza się wymienić bez pobierania dodatkowych opłat dowolny taki produkt, pod warunkiem że zostanie on przekazany wraz z kosztami przesyłu oraz dowodem zakupu do biura obsługi klienta oraz że oprogramowanie zostało wyprodukowane przez firmę Codemasters. W przypadku gdyby oprogramowanie nie było już dostępne, firma Codemasters zachowuje sobie prawo wymiany na podobny produkt o równie bądź większej wartości. Niniejsza gwarancja ograniczona jest do dostarczonego pierwotnie, jeśli uszkodzenie powstało w wyniku nieprawidłowego wykorzystywania lub zaniedbań. Wszelkie dorozumiane gwarancje są wyraźnie ograniczone do wymienionego powyżej 90-dniowego okresu.

Jeśli masz jakieś pytania związane z tą umową, możesz skontaktować się z firmą Codemasters pod adresem:

The Codemasters Software Company Limited,
PO Box 6, Royal Leamington Spa, Warwickshire, CV47 2ZT, United Kingdom.
Tel: +44 1926 816000 Fax: +44 1926 817595

WSPARCIE TECHNICZNE

INTERNET

Pomoc techniczna na naszej stronie internetowej <http://www.cdprojekt.pl/pomoc> to najlepsza i najskuteczniejsza droga do znalezienia rozwiązania problemu z posiadaną grą. Znajdziesz tam dokładnie takie same odpowiedzi, jakie otrzymasz pisząc lub dzwoniąc do jednego z naszych pracowników pomocy technicznej. Serwis ten jest całkowicie darmowy i dostępny bez przerwy 24 godziny na dobę, 7 dni w tygodniu.

Email

Jeżeli z jakiegoś powodu nie znajdziesz odpowiedzi na nurtujące Cię pytanie na naszej stronie internetowej, możesz zwrócić się bezpośrednio do pracownika pomocy technicznej. Wystarczy, że w naszej bazie pomocy technicznej klikniesz link „Zgłoś problem do pracownika działu pomocy technicznej”. Sprawdź czy dokładnie opisałeś problem i czy umieściłeś wszystkie potrzebne informacje na temat Twojej konfiguracji sprzętowej, ponieważ tylko wtedy będziemy mogli szybko i skutecznie pomóc.

TELEFON I TRADYCYJNA POCZTA

Jeśli jednak nie posiadasz dostępu do Internetu możesz zadzwonić do nas pod numer 22 519 69 66, możesz również wysłać do nas list na adres CD Projekt, Jagiellońska 74, 03–301 Warszawa (koniecznie z dopiskiem „Pomoc Techniczna”). Bądź przed komputerem, gdy zadzwonisz do nas lub miej przy sobie zapisane podstawowe parametry konfiguracji komputera, szczególnie: typ karty graficznej, karty muzycznej, procesora oraz wersję systemu operacyjnego, to w dużym stopniu ułatwi rozwiązanie problemu. Dział pomocy technicznej pracuje od poniedziałku do piątku w godzinach 9.00 – 17.00, dlatego też nie zastaniesz nas w pracy w sobotę, czy w dni świąteczne.

WYŁĄCZAJĄC PRZYPADKI WYMENIONE POWYŻEJ, NINIEJSZA GWARANCJA ZASTĘPUJE WSZELKIE INNE GWARANCJE, ZARÓWNO USTNE JAK I PISEMNE, WYRAŻONE ORAZ DOROZUMIANE, W TYM GWARANCJE ZGODNOŚCI Z UMOWĄ, SATYSFAKCYJNUJĄCEJ JAKOŚCI ORAZ PRZYDATNOŚCI DO OKREŚLONEGO CELU I NIENARUSZANIA PRAW. ŻADNE INNE ZAŁAŻENIA LUB ROZSZCZEGIENIA DOWOLNEJ NATURY NIE SĄ WIĄŻĄCE LUB ZOBOWIĄZUJĄCE DLA FIRMY CODEMASTERS.

Zwracając oprogramowanie na warunkach zgodnych z gwarancją proszę wysłać oryginalne płyty w opakowaniu ochronnym oraz zamieścić: (1) fotokopię zapłaconego w datę dowodu zakupu; (2) wydrukowane lub wyraźnie napisane twoje imię, nazwisko oraz adres zwrotny; (3) krótką wiadomość opisującą uszkodzenie, napotkane problemy oraz system komputerowy, na którym uruchamiano oprogramowanie.

OGRANICZENIE ODPOWIEDZIALNOŚCI. W ŻADNYM WYPADKU FIRMA CODEMASTERS NIE PONOSI ODPOWIEDZIALNOŚCI ZA JAKIEKOLWIEK SPECJALNIE, PRZYPADKOWO LUB POŚREDNIE SZKODY WYNIKAJĄCE Z POSIADANIA, WYKORZYSTYWANIA LUB NIEPRAWIDŁOWEGO DZIAŁANIA OPROGRAMOWANIA, W TYM USZKODZENIA WŁASNOŚCI, UTRATĘ DOBREGO IMIENIA CZY USZKODZENIA BĄDŹ NIEPRAWIDŁOWE DZIAŁANIE KOMPUTERA, A TAKŻE, DO STOPNIA DOZWOLONEGO PRZEZ PRAWO, USZKODZENIA FIZYCZNE, NAWET JEŚLI FIRMA CODEMASTERS BYŁA OSTRZEGANA O EWENTUALNOŚCI WYSTĄPIENIA TAKICH USZKODZEŃ. ODPOWIEDZIALNOŚĆ FIRMY CODEMASTERS NIE MOŻE PRZEKRACZAĆ KWOTY ZAPŁACONEJ ZA LICENCJĘ, NA UŻYTKOWANIE NINIEJSZEGO OPROGRAMOWANIA. SYSTEMY PRAWNE W NIEKTÓRYCH STANACH I PAŃSTWACH NIE ZEZWALAJĄ NA OGRANICZENIE OKRESU TRWANIA DOROZUMIANEJ GWARANCJI I/ LUB WYKLUCZENIE ODPOWIEDZIALNOŚCI ZA PRZYPADKOWE BĄDŹ POŚREDNIE SZKODY, ZATEM POWYŻSZA KLAUZULA MOŻE NIE ODNOŚĆ SIĘ DO CIEBIE, NINIEJSZA GWARANCJA ZAPEWNIĄ CI OKREŚLONE PRAWA. MOŻESZ POSIADAĆ TAKŻE INNE PRAWA ZALEŻNE OD OKREŚLONEGO SYSTEMU PRAWNEGO.

WYGAŚNIĘCIE. Bez uszczerku dla innych praw firmy Codemasters, niniejsza Umowa wygasa automatycznie w przypadku, gdy użytkownik nie zachowa zgodności z jej warunkami i postanowieniami. W takim wypadku użytkownik jest zobowiązany do zniszczenia wszystkich kopii Programu oraz wszystkich jego części składowych. Ponadto firma Codemasters może według własnego uznania przerwać udostępnianie funkcji w trybie online po uprzednim przekazaniu przez firmę Codemasters 30-dniowego wypowiedzenia w witrynie www.codemasters.com.

ROZWIĄZANIE UMOWY. Nie naruszając żadnych innych praw firmy Codemasters, niniejsza umowa ulega automatycznemu rozwiązaniu w momencie złamania przez ciebie któregokolwiek z jej punktów. W takim przypadku masz obowiązek zniszczyć wszelkie kopie oprogramowania oraz jego części.

ZABEZPIECZENIE: zgodnie z warunkami niniejszej umowy wyrażasz zgodę na zabezpieczenie i ochronę firmy Codemasters, jej partnerów, wspólników, kontrahentów, przedstawicieli, kierownictwa oraz pracowników przed wszelkimi szkodami, stratami i kosztami jakie mogą w bezpośredni bądź pośredni sposób powstać z twoich działań bądź zaniedbań w związku z wykorzystywaniem oprogramowania.

RÓŻNE: Niniejsza umowa przedstawia całość i zgodność licencyjnych pomiędzy stronami umowy i jest nadrzędna w stosunku do wszelkich wcześniejszych umów i ustaleń pomiędzy nimi. Może zostać zmieniona wyłącznie na podstawie pisemnej zgody obu stron. Jeśli jakikolwiek z punktów niniejszej umowy z jakiegokolwiek powodu nie będzie mógł być wcielony w życie, taki punkt zostanie zmieniony jedynie w stopniu umożliwiającym jego wcielenie w życie, a pozostałe elementy umowy nie ulegną zmianie. Niniejsza umowa powstała w zgodzie z ustawodawstwem Anglii i wyrażasz zgodę na wyłączną jurysdykcję sądów Anglii.

© 2013 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters"®, "Ego"®, the Codemasters logo and "GRID"® are registered trademarks owned by Codemasters. "GRID 2™", "Codemasters Racing™" and "RaceNet™" are trademarks of Codemasters. Uses Bink Video. Copyright © 1997-2013 by RAD Game Tools, Inc. All rights reserved. Dolby and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories. All rights reserved. Powered by Wiwise © 2006 - 2013 Audiokinetic Inc. All rights reserved. This software product includes Autodesk® Beast™ software, © 2013 Autodesk, Inc. All rights reserved. Autodesk and Beast are registered trademarks or trademarks of Autodesk, Inc. and/or its subsidiaries and/or affiliates in the USA and/or other countries. Ogg Vorbis Libraries © 2013, Xiph.Org Foundation. YouTube and the YouTube logo are trademarks of Google Inc. Portions of this software are copyright © 2013 The FreeType Project (www.freetype.org). All rights reserved. Uses Matroska. Copyright © 2005 - 2011 Matroska (non-profit org). All Rights Reserved. Includes technology that is copyright © 2012 by Google Inc. and copyright © 2012 by contributors to the WebM Project, made available on the royalty-free terms cited at <http://www.webmproject.org/license/>. BMCodec copyright © 2001 - 2013 Andreas Jonsson.

All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are being used under license. This game is NOT licensed by or associated with the FIA or any related company. Unauthorized copying, adaptation, rental, lending, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, cable transmission, public performance, distribution or extraction of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product is prohibited. Developed and published by Codemasters.



GRIDGAME | GRIDGAME.COM

**W CELU ZAPOZNANIA SIĘ Z NAJNOWSZYMI
GRAMI ORAZ INFORMACJAMI ODWIEDŹ**

WWW.CODEMASTERS.COM

**ZAREJESTRUJ SIĘ W SERWISIE RACENET, ABY ROZPOCZĄĆ KARIERĘ
KIEROWCY WYŚCIGOWEGO W GRZE CODEMASTERS GRID 2™.**

RACENET.CODEMASTERS.COM

RaceNet™ spaja ze sobą wszystkie elementy wyścigowego uniwersum Codemasters®. Zarejestruj się w serwisie RaceNet z poziomu gry lub za pośrednictwem witryny RaceNet, by umożliwić innym śledzenie twoich postępów w GRID 2 oraz uzyskać dostęp do wydarzeń społecznościowych, porad dotyczących gry i statystyk. Możesz także skorzystać z usługi facebook connect, która automatycznie wprowadzi wszystkie niezbędne dane osobowe.

Dzięki kontu w serwisie RaceNet będziesz otrzymywać informacje na temat znajomych, rywali i innych graczy uczestniczących w uniwersum GRID 2. Twoja aktywność sieciowa w GRID 2 umożliwi ci pozyskiwanie fanów RaceNet, dzięki którym wspiniesz się na szczyty rankingu, stając się najlepszym kierowcą świata!

